Bedienungsanleitung

KidiPet touch™

© 2013 VTech
Gedruckt in China
91-002807-007 (GE)

Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns pädagogisch sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Von der Geburt bis zur Grundschule – in unserem umfangreichen Sortiment finden Sie für jede Altersgruppe ein Lernspielzeug, mit dem Ihr Kind spielerisch seine Fähigkeiten erweitern und seine Freude am Entdecken ausleben kann.*

Die Gestaltung unserer Lernspielzeuge, ihre Bedienung und die Lerninhalte sind stets an die jeweilige Altersgruppe angepasst. Unser oberstes Ziel ist, dass Ihr Kind durch das Lernspielzeug nachhaltig dazu motiviert wird, sich mit den jeweiligen Lerninhalten weiter zu beschäftigen und Freude am selbstständigen Lernen zu entwickeln.

Deshalb kommt der Spielspaß bei unseren Lernspielzeugen grundsätzlich nicht zu kurz. Schließlich soll Ihr Kind auch das nächste Mal wieder mit Freude bei der Sache sein. So macht Spielen Spaß - und Lernen wird zum Kinderspiel!

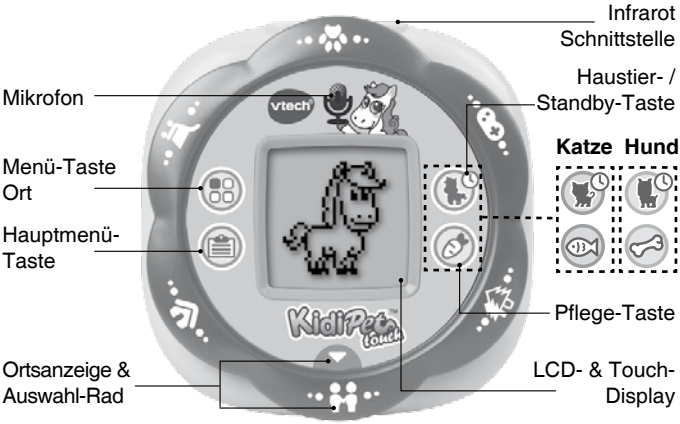
*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

KidiPet™ **touch** ist ein niedliches, virtuelles Haustier. Über das Touch-Display kann man das Tier streicheln und ihm Anweisungen geben. Das Tier wiederholt ins Mikrofon gesprochene Wörter und Sätze mit einer lustigen Stimme. **KidiPet**™ **touch**- das Haustier zum Anfassen, Sammeln und Liebhaben!

FUNKTIONEN DES KIDIPET

PRODUKTLAYOUT UND BEDIENELEMENTE



Ortsanzeige & Auswahl-Rad	Drehen Sie das Rad, um zum gewünschten Ort zu gelangen.
Menü-Taste Ort	Drücken Sie diese Taste, um in das Menü des aktuellen Ortes zu gelangen.
Haustier- / Standby-Taste	Drücken Sie diese Taste, um zwischen dem Haustier- und Standbymodus zu wechseln.
Pflege-Taste	Drücken Sie diese Taste, um ins Pflegemenü zu gelangen.
Hauptmenü-Taste	Drücken Sie diese Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen.
LCD- & Touch-Display	Tippen Sie auf das Display, um eine Auswahl zu treffen und mit dem Haustier zu interagieren.

INHALT DER PACKUNG

- 1 **KidiPet™ touch**
- 1 Handschlaufe
- Bedienungsanleitung

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und-folien sowie Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Lernspielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal vorgenommen werden.

Hinweis: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält!

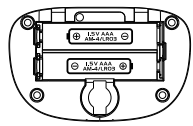
ERSTE SCHRITTE

Einlegen der Batterien

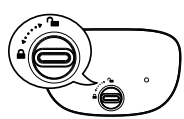
Hinweis: Bitte achten Sie darauf, dass ein Erwachsener das Wechseln der Batterien beaufsichtigt. Es wird ein Schlitzschraubenzieher oder eine Münze (nicht enthalten) benötigt, um das Batteriefach zu öffnen.

Für das **KidiPet™ touch** werden zwei AAA (LR03) Batterien benötigt

- Stellen Sie sicher, dass das Gerät ausgeschaltet oder im Standby-Modus ist.
- Das Batteriefach befindet sich an der Unterseite des **KidiPet™ touch**. Drehen Sie den Verschluss um 45 Grad mit einem Schraubenzieher (nicht inklusive) im Uhrzeigersinn.



- Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie zwei neue Microbatterien (AAA/LR03) wie abgebildet ein. (Um eine optimale Leistung zu erzielen, verwenden Sie bitte neue Alkalibatterien)
- Schließen Sie das Batteriefach und drehen Sie den Verschluss um 45 Grad gegen den Uhrzeigersinn.



BATTERIEHINWEISE

- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterietyp.
- Verwenden Sie keine beschädigten Batterien.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Werfen Sie Batterien niemals ins Feuer.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Entfernen Sie die Akkus aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Akkus nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.

Batterien gehören nicht in den Hausmüll und dürfen nicht verbrannt werden. Verbraucher sind gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Sie können Ihre alten Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden.

Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten werden. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.

Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle. Schonen Sie ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien an den Sammelstellen ab. Danke!

Schwache Batterien

Wenn die Batterien schwach sind, schaltet sich das Gerät automatisch aus. Wechseln Sie bitte die Batterien, wenn Sie das Symbol für schwache Batterien auf dem Display sehen.

Grundlegende Funktionen des Touch-Displays

- Tippen Sie auf die Symbole, um eine Auswahl zu treffen.

- Wenn das Menü mehr als eine Seite beinhaltet können Sie umblättern, indem Sie über das Display wischen oder auf die Pfeiltasten tippen.

Erstinbetriebnahme

Wenn Sie das **KidiPet**™ **touch** zum ersten Mal benutzen wollen, müssen Sie zunächst den Test-Modus ausschalten. Drücken Sie dazu die Haustier-, Hauptmenü- oder Pflegetaste.

Wenn Sie ein sich drehendes Rad auf dem Display sehen, drehen Sie bitte solange das Auswahl-Rad bis die Sprachauswahl auf dem Display erscheint.

Tippen Sie auf das Symbol der gewünschten Sprache und bestätigen Sie ihre Auswahl mit OK.

Als Nächstes können Sie das Datum und die Uhrzeit einstellen. Dazu wählen Sie bitte zunächst durch Tippen Tag, Monat oder Jahr aus und stellen die gewünschte Zahl mit dem + - oder − - Symbol ein.

Dann wird ein neues Haustier für Sie generiert. Die weiteren Schritte finden Sie unter "**Das erste Haustier**".

Hinweis: Wenn Sie die Batterien ersetzt haben, müssen das Datum und die Uhrzeit erneut eingestellt werden.

SPIELSTART

Das erste Haustier

Nach der Erstinbetriebnahme oder nachdem Sie Ihr Haustier gelöscht haben (Details unter Hauptmenü -> Einstellungen -> Löschen), sehen Sie einen fliegenden Storch, der Ihnen Ihr Haustier bringt. Sie können dann einen Namen für Ihr Haustier auswählen.

Tippen Sie auf einen Unterstrich, um auszuwählen wo sie mit Ihrer Eingabe beginnen möchten und tippen Sie dann auf den gewünschten Buchstaben, um ihn auszuwählen. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um mehr Buchstaben zu sehen. Wählen Sie das Leerzeichen aus, um einen Buchstaben zu löschen. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit OK, wenn Sie fertig sind. Der Name kann später im Hauptmenü unter dem Menüpunkt Haustierstatus geändert werden. Der Geburtstag Ihres Haustiers ist der Tag, an dem der Storch es gebracht hat.

Standby-Modus & Wecker

Wenn das **KidiPet**™ **touch** eingeschaltet ist und eine Weile nicht damit gespielt wird, schaltet das Gerät automatisch in den Standby-Modus um und Uhr und Datum werden angezeigt. Wenn der Wecker gestellt ist, erscheint außerdem ein Wecker-Symbol [☎] auf dem Display.

Der Wecker kann im Hauptmenü gestellt werden. Unter dem Menüpunkt Einstellungen kann der Wecker ausgewählt werden. Tippen Sie auf das Einstellen-Symbol, um den Wecker zu stellen.

Wählen Sie durch Tippen entweder die Stunden oder die Minuten aus und stellen Sie diese mit dem [+] - und dem [−] -Symbol auf die gewünschte Uhrzeit ein. Tippen Sie auf das [☎] Symbol, um den Alarm einzuschalten oder auf das [X] Symbol, um den Alarm auszuschalten.

Zum Zeitpunkt der eingestellten Alarmzeit, erscheint der Wecker auf dem Display. Tippen Sie auf das [Zz] Symbol und der Alarm stoppt, ertönt aber fünf Minuten später erneut. Um den Alarm auszuschalten, tippen Sie bitte auf das [X] Symbol.

Hinweis: Wenn der Wecker gestellt ist, ertönt er jeden Tag zur eingestellten Zeit.

SPIELEN MIT DEM HAUSTIER

Das Verhalten des Haustiers

Wenn das Haustier angekommen ist, braucht es viel Pflege und Zuwendung. Man kann mit seinem Tier im Haustier-Modus spielen oder mit ihm zu verschiedenen Orten gehen und verschiedene Aktivitäten ausüben.

Es gibt vier verschiedene Kategorien, die das Verhalten des Haustiers beeinflussen:

Stimmung	Wenn diese Anzeige niedrig ist, fühlt sich das Tier nicht wohl und hat keine Lust ins Fitnesscenter zu gehen oder Anweisungen im Haustier-Modus zu folgen.		Um die Stimmung zu verbessern, kann man einen Ausflug mit dem Haustier machen oder ein Spiel spielen.
Gesundheit	Wenn diese Anzeige niedrig ist, ist das Tier krank und wird nicht auf Anweisungen im Haustier-Modus reagieren oder an Aktivitäten teilnehmen.		Sie sollten das Tier so schnell wie möglich zur Klinik im Pet Center bringen.
Nahrung	Wenn diese Anzeige niedrig ist, ist das Haustier hungrig und wird nicht auf Anweisungen im Haustier-Modus reagieren oder an Aktivitäten teilnehmen.		Sie sollten Ihr Tier so schnell wie möglich füttern.
Hygiene	Wenn diese Anzeige niedrig ist, ist das Tier nicht sauber und wird nicht auf Anweisungen im Haustier-Modus reagieren oder an Aktivitäten teilnehmen.		Sie sollten Ihr Tier so schnell wie möglich duschen und mit ihm auf die Toilette gehen.

Ab und zu sollte der Haustierstatus im Hauptmenü überprüft werden.

Tägliche Aufgaben

Wenn das Haustier gesund und glücklich ist, erreicht es leichter das nächsthöhere Level. Es werden mehr Gegenstände und Kunststücke freigeschaltet, wenn das Haustier ein höheres Level hat. Um dies zu erreichen, sollte man folgende Tipps jeden Tag beachten:

1. Stellen Sie sicher, dass die Anzeigen für Stimmung, Gesundheit, Nahrung und Hygiene immer in einem guten Bereich liegen und, dass die Anzeigebalken einmal am Tag ganz ausgefüllt sind.
2. Das Tier muss mindestens einmal geduscht und gekämmt werden und die Zähne sollten geputzt werden.
3. Man sollte sich mindestens zweimal am Tag zu verschiedenen Uhrzeiten mit dem Tier beschäftigen.
4. Das Haustier sollte einmal am Tag einen Ausflug machen.

Spiele

Das Haustier erreicht das nächste Level, wenn eine Mission erfolgreich erledigt wird. Das Programm erkennt, wieviele Tage das Haustier gesund und zufrieden und somit bereit für das nächste Level ist (normalerweise innerhalb von zwei bis vier Tagen). Das Tier muss dann eine Mission erledigen.

Es gibt sieben verschiedene Arten von Missionen:

1.		Gehe zum Markt, um ein Musikinstrument zu kaufen.	4.		Gehe zum Fitnesscenter, um an einem Fitnesswettbewerb teilzunehmen.
2.		Gehe in die Klinik für eine Impfung.	5.		Gehe in den Wald und mache einen besonderen Ausflug.
3.		Gehe in die Klinik für eine Zahnuntersuchung.	6.		Gehe zum Strand und mache eine Unterwasserreise.
7.		Gehe zum Park für einen Ausflug zum Jahrmarkt.			

Gehen Sie zu dem Ort, der in der Mission genannt wird. Wenn die Mission erfüllt ist, erreicht ihr Haustier das nächste Level. Dafür erhält es eine der folgenden Belohnungen:

1. Ein geheimes Spielzeug wird freigeschaltet -> Im Pflegemenü erscheint ein neues Spielzeug.
2. Ein neues Kunststück wird freigeschaltet -> Das neue Kunststück erscheint unter dem Menüpunkt Training im Pet Center.
3. Ein neues Geschenk wird freigeschaltet -> Das neue Geschenk erscheint unter dem Menüpunkt Freunde > Geschenk versenden.
4. Das Bonusspiel “Münzen fangen” -> Tippen Sie auf die rechte Seite des Bildschirms, um das Haustier nach rechts zu bewegen und auf die linke Seite, um es nach links zu bewegen und sammeln Sie die fallenden Münzen ein.

Wenn die Mission nicht innerhalb von zwei Tagen abgeschlossen ist, wird sie abgebrochen und der Spieler muss auf die nächste Mission warten.

Das Hauptmenü

Drücken Sie die Hauptmenü-Taste , um ins Hauptmenü zu gelangen.

1. **Haustier Status** - Hier können Sie den Status Ihres Haustiers ansehen.
   Seite 1- zeigt die Stimmung und die Gesundheit Ihres Haustiers an.
   Seite 2 - zeigt an, ob das Tier Nahrung oder Pflege braucht.
   Seite 3 - zeigt eine Freundesliste, Münzen und das Level Ihres Haustiers an. Die Freundesliste wird größer, wenn Sie Ihr **KidiPet**™ **touch** mit einem anderen **KidiPet**™ **touch** verbinden.
   Seite 4 - zeigt den Namen des Haustiers, das Geschlecht und den Geburtstag. Klicken Sie auf den Namen, um ihn zu ändern.
2. **Nachricht** - Hier können Sie Tipps für die Pflege Ihres Haustiers sehen oder, wenn eine Mission ansteht, die Details der Mission nachlesen.
3. **Einstellungen** - Hier können Sie die Einstellungen ändern.
   Seite 1 - Tippen Sie, um die gewünschte Lautstärke einzustellen.
   Seite 2 - Klicken Sie auf das Einstellen Symbol, um den Wecker zu stellen. Tippen Sie auf das Symbol, um den Alarm einzuschalten und auf das Symbol, um den Alarm auszuschalten.
   Seite 3 - Tippen Sie auf das Einstellen Symbol, um Datum und Uhrzeit einzustellen.
   Seite 4 - Tippen Sie auf das Symbol der Sprache, die Sie einstellen möchten.

Seite 5 - Wenn Sie Ihr aktuelles Haustier löschen und mit einem neuen Tier weiterspielen möchten, tippen Sie bitte auf das [↻] Symbol.

Hinweis: Dieser Vorgang löscht alle gespeicherten Daten Ihres aktuellen Haustiers.

Seite 6 - Wenn das Touch-Display nicht wie gewünscht reagiert, sollten Sie den Bildschirm neu kalibrieren. Tippen Sie auf das [⊹] Symbol, um die Kalibrierung zu starten. Tippen Sie mit einem geeigneten Stift auf die Kreuz-Symbole, um die Kalibrierung abzuschließen.

Das Pflegemenü

Drücken Sie die Pflege -Taste, um ins Pflegemenü zu gelangen.

1. **Füttern** - Hier können Sie Futter für ihr Tier auswählen. Wasser und die angezeigte Nahrung sind unbegrenzt zugänglich. Andere Nahrung oder Getränke können auf dem Markt gekauft werden. Extra gekaufte Nahrungsmittel können nur einmal verzehrt werden und sind dann wieder aus der Auswahl gelöscht.
2. **Toilette** - Hier kann Ihr Tier zur Toilette gehen.
3. **Spielzeuge** - Hier sehen Sie alle Spielzeuge die Ihr Tier hat.

Im Anhang der Bedienungsanleitung finden Sie in Tabelle 1 eine Auflistung aller Spielzeuge.

Haustier-Modus

Drücken Sie die Haustier-Taste, um in den Haustier-Modus zu gelangen. Wenn Sie schon im Haustier-Modus sind, wechselt das Gerät bei erneutem Drücken der Taste in den Standby-Modus.

Im Haustier-Modus können Sie Ihrem Tier über das Touch-Display Anweisungen für Kunststücke geben und es streicheln. Einfache Kunststücke kann das Haustier von Anfang an, weitere Kunststücke können trainiert werden, wenn das Tier ein höheres Level erreicht.

Wischen Sie von oben nach unten über den Bildschirm, wenn das Tier in der Mitte steht, um mit ihm zu sprechen. Wenn das Tier näher nach vorne kommt, erscheint ein Mikrofon Symbol auf dem Bildschirm. Das Haustier wird Ihnen zuhören und dann wiederholen, was Sie gesagt haben. Diese Funktion finden Sie auch im Pet Center.

Im Anhang der Bedienungsanleitung finden Sie in Tabelle 2 eine Auflistung aller Kunststücke.

Das Orte- Menü

Wenn Sie das Auswahl-Rad auf einen bestimmten Ort drehen, erscheint das Menü des Ortes automatisch. Zu diesem Menü gelangen Sie auch, wenn Sie die Menü-Taste drücken.

Zuhause

Waschen - Tippen Sie auf dieses Symbol, wenn Ihr Tier ein Bad braucht. Folgen Sie dem Hinweis auf dem Bildschrim, um die Aktion durchzuführen.

Kämmen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um Ihr Tier zu kämmen. Folgen Sie dem Hinweis auf dem Bildschrim, um die Aktion durchzuführen.

Zähne putzen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um Ihrem Tier die Zähne zu putzen. Folgen Sie dem Hinweis auf dem Bildschrim, um die Aktion durchzuführen.

Markt

Kaufen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um zu sehen was Sie kaufen können. Wenn Sie nicht genügend Münzen haben, spielen Sie ein Spiel mit ihrem Tier, um mehr Münzen zu verdienen. Artikel, die mit einem Häkchen gekennzeichnet sind, wurden schon von Ihnen gekauft.

Verkaufen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um zu sehen was Sie verkaufen können. Nicht alles kann verkauft werden, aber für manche Artikel kann man sehr viele Münzen bekommen!

Pet Center

Klinik - Tippen Sie auf dieses Symbol, wenn Ihr Tier krank ist und zum Arzt muss.

Jede Behandlung in der Klinik kostet 50 Münzen.

Fitnesscenter - Tippen Sie auf dieses Symbol, um mit ihrem Tier trainieren zu gehen. Regelmäßiges Training hält das Tier gesund. Wenn das Tier gut trainiert ist, wird es sogar Gewichte heben.

Jeder Besuch im Fitnesscenter kostet 50 Münzen.

Kunststücke üben - Tippen Sie auf dieses Symbol, um neue Kunststücke mit Ihrem Tier zu üben. Wählen Sie ein Kunststück aus und tippen Sie dann auf das Tier, um mit dem Üben anzufangen. Befolgen Sie den Hinweis auf dem Bildschirm, um das Kunststück auszuführen. Wenn Ihr Tier ein höheres Level erreicht, werden mehr Kunststücke freigeschaltet.

Sprechen lernen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um mit ihrem Tier zu sprechen. In diesem Modus können Sie über das Mikrofon mit ihrem Tier sprechen. Ihr Haustier wiederholt, was Sie gesagt haben.

Spiele

Spielen Sie Spiele mit Ihrem Tier, um Münzen zu verdienen.

	Pony	Katze	Hund
Spiel 1	**Finger-Tanz** Tippen Sie auf die Pfeile, die auf dem Bildschirm erscheinen, um Ihr Tier tanzen zu sehen. 	**Finger-Tanz** Tippen Sie auf die Pfeile, die auf dem Bildschirm erscheinen, um Ihr Tier tanzen zu sehen. 	**Finger-Tanz** Tippen Sie auf die Pfeile, die auf dem Bildschirm erscheinen, um Ihr Tier tanzen zu sehen.
Spiel 2	**Hürdenlauf** Tippen Sie auf den Bildschirm, um das Pony über die Hürden springen zu lassen. Weichen Sie auch den Bananenschalen und Ölflecken auf dem Weg aus! 	**Seilhüpfen** Tippen Sie auf den Bildschirm, um die Katze über das Seil hüpfen zu lassen. 	**Werfen & Fangen** Tippen Sie auf den Bildschirm, um einen Gegenstand zu werfen, den der Hund dann fangen kann. Wenn der sich bewegende Punkt beim Werfen auf den Hund gerichtet ist, kann er den Gegenstand fangen.
Spiel 3	**Pony-Rennen** Tippen Sie abwechselnd auf den linken und rechten Kreis am unteren Ende des Bildschirms, um das Pony zu beschleunigen. Machen Sie eine kurze Pause, wenn das Pony müde wird. 	**Mäuse fangen** Tippen Sie auf das richtige Mäuseloch und die Katze fängt die Maus. 	**Baumstamm Springen** Tippen Sie auf den Bildschirm, um den Hund über die Baumstämme springen zu lassen. Weichen Sie auch den Bananenschalen und Ölflecken auf dem Weg aus!

Ausflug

Regelmäßige Ausflüge halten Ihr Haustier gesund und machen es zufrieden. Es gibt drei verschiedene Ausflugsziele.

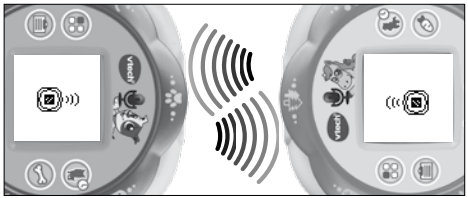
Strand **Park** **Wald**

Jeder Ausflug kostet 20 Münzen.

Freunde

In diesem Menü können Sie Ihr Haustier mit einem anderen **KidiPet**™ **touch** verbinden.

Geschenke senden - tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Geschenk auszuwählen und tippen auf das Symbol, um es an ein anderes **KidiPet**™ **touch** zu versenden. Der Empfänger des Geschenks muss auf das Symbol tippen und die Infrarotschnittstellen beider **KidiPet**™ **touchs** sollten wie dargestellt ausgerichtet sein.



<------- nicht weiter als 1 Meter ------->

Im Anhang der Bedienungsanleitung finden Sie in Tabelle 1 eine Auflistung aller Geschenke.

Geschenk empfangen - tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Geschenk eines anderen **KidiPet**™ **touchs** zu empfangen.

Treffen - tippen Sie auf zwei unterschiedlichen **KidiPet**™ **touchs** auf dieses Symbol, wenn die Infrarotschnittstellen wie dargestellt ausgerichtet sind. Wenn die Verbindung nicht fehlschlägt, treffen sich die beiden Haustiere.

Freundesliste - tippen Sie auf dieses Symbol, um die Namen der zehn letzten Freunde, mit denen Sie sich verbunden haben, zu sehen.

ANHANG

Hinweis: Kunststücke oder Spielzeug, die mit einem gekennzeichnet sind, sind am Anfang des Spiels noch nicht freigeschaltet. Sie können diese freischalten, wenn ihr Haustier höhere Level im Spiel erreicht.

Tabelle 1 - Spielzeuge & Nahrung

	Pony	Katze	Hund	
1.	Hütchen	Wollknäul	Knochen	
2.	Buch			
3.	Ball			
4.	Skateboard			
5.	Piano			Nach Mission 1 im Markt erhältlich.
6.	Gitarre			Nach Mission 1 im Markt erhältlich.
7.	Trommel			Nach Mission 1 im Markt erhältlich.

	Pony	Katze	Hund
1.	Gras	Tierfutter	Tierfutter
2.	Wasser	Milch	Wasser
3.	Karotte	Fisch	Hähnchenschenkel
4.	Mais	Brot	Apfel
5.	Kekse		
6.	Bananen		
7.	Saft		

8.	Drachen	
9.	Trampolin	
10.	Zeitung	
11.	Erste Hilfe Set	Kann einmalig zur Genesung benutzt werden.
12.	Duschkopf	Kann beim Waschen benutzt werden.
13.	Totem	Dieses Spielzeug ist sehr viele Münzen wert!
14.	Diamant	Dieses Spielzeug ist sehr viele Münzen wert!
15.	Geburtstagskuchen	Kann am Geburtstag des Tiers im Markt gekauft werden.

Geschenke	
1.	Fliegendes Herz
2.	Clown
3.	Blume
4.	Rassel
5.	Krabbe
6.	Auto
7.	Weihnachtsbaum

Tabelle 2 - Alle Kunststücke

Ausgangsposition des Tiers und Anweisung		Kunststück	
Wenn das Tier steht.		Hinsetzen	
		Komm näher	
		Geh weg	
Wenn das Tier liegt.		Aufstehen	
Wenn das Tier nahe am Display ist.		Winken	
		Hinstellen	
	Sprechen Sie ins Mikrofon	Gesprochenes wiederholen	
Wenn das Tier sitzt.		Aufstehen	
		Hinlegen	

Wenn das Tier sitzt.		Wiehern (Pony) oder Springen (Katze & Hund)	
		Betteln	
		Rolle	
		Auf den Hinterbeinen laufen	
		Drehung	
		Handstand	
		Salto rückwärts	
		Break Dance	
In jeder Ausgangsposition		Streicheln	

PROBLEMLÖSUNG

In diesem Abschnitt können Sie Antworten auf eventuell auftauchende Probleme mit dem **KidiPet**™ **touch** finden.

Problem	Lösung
Das **KidiPet**™ **touch** funktioniert nicht mehr oder das Display zeigt nichts mehr an.	1. Stellen Sie sicher, dass die Batterien korrekt eingelegt sind. 2. Ersetzen Sie die Batterien.
Das Touch-Display reagiert nicht oder reagiert verzögert.	Kalibrieren Sie den Bildschirm (Hauptmenü -> Einstellungen). Tippen Sie dazu so genau wie möglich mit dem Finger oder einem geeigneten Stift auf den Bildschirm.
Das Haustier wiederholt nicht was Sie sagen.	1. Stellen Sie sicher, dass das Tier nahe am Display ist und das Mikrofon in der rechten, oberen Ecke dargestellt ist. Details finden Sie unter “Spielen mit dem Haustier” -> Haustier-Modus. 2. Versuchen Sie deutlich ins Mikrofon zu sprechen. Wenn das Haustier gerade erst wiederholt hat was sie gesagt haben, warten Sie ein paar Sekunden bis sie weitersprechen.
Das Haustier reagiert nicht auf Touch-Display Anweisungen und es erscheinen Fragezeichen.	Überprüfen Sie das Befinden Ihres Tieres im Haustierstatus. Wenn das hungrig ist oder mehr Pflege braucht, wird es das Kunststück nicht vorführen. Wenn die Kunststücke noch nicht freigeschaltet sind, kann das Tier das Kunststück nicht vorführen. Wenn Sie sich gut um es Tier kümmern, wird es bald ein höheres Level erreichen und neue Kunststücke werden freigeschaltet. In Tabelle 2 im Anhang finden Sie alle Details der Kunststücke, die erst freigeschaltet werden müssen.

Problem	Lösung
Das Haustier verweigert es Kunststücke zu machen oder an anderen Aktivitäten teilzunehmen.	Stellen Sie bitte sicher, dass alle Anzeigen im Haustierstatus ein ausreichendes Wohlbefinden Ihres Tiers anzeigen.
Die Münzen werden während des Spielens weniger.	Manche Aktivitäten im Pet Center und die Ausflüge müssen mit Münzen bezahlt werden. Details dazu finden Sie unter “Pet Center” und “Ausflug”.
Das Haustier erreicht kein höheres Level.	1. Stellen Sie bitte sicher, dass Sie alle täglichen Aufgaben erledigt haben. Details dazu finden Sie unter “Spielen mit dem Haustier” -> Tägliche Aufgaben 2. Wenn eine Mission ansteht, muss diese innerhalb von zwei Tagen erledigt werden, bevor Ihr Haustier das nächste Level erreichen kann.
Sie versuchen eine Verbindung zu einem anderen **KidiPet**™ **touch** herzustellen und ein Verbindungsfehler wird angezeigt.	1. Stellen Sie sicher, dass die Infrarotschnittstellen beider **KidiPet**™ **touch** aufeinander ausgerichtet sind und nicht weiter als einen Meter voneinander entfernt sind. 2. Die Infrarotverbindung kann instabil sein, wenn das **KidiPet**™ **touch** direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist. Vermeiden Sie direktes Sonnenlicht, wenn Sie eine Verbindung zu einem anderen **KidiPet**™ **touch** herstellen möchten.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das **KidiPet**™ **touch** bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie das **KidiPet**™ **touch** bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Vermeiden Sie es möglichst, das **KidiPet**™ **touch** auf harte Oberflächen fallen zu lassen und halten Sie es von Feuchtigkeit und Wasser fern.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das **KidiPet**™ **touch** längere Zeit nicht benutzt wird.

HINWEIS:

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Teile und Kleinteile. Erstickungsgefahr.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti e lunghezza della corda. Soffocamento e strangolamento pericoli.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Minute)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produktes oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

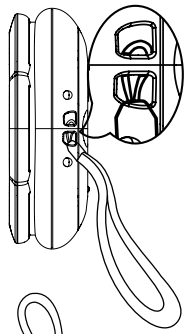
Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.

ANLEITUNG ZUM ANLEGEN DER HANDSCHLAUFE

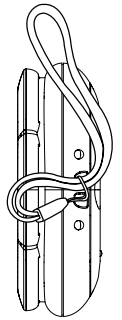
Schritt 1:

Stecken Sie die kleine Schlaufe am Ende des Bands hinter das Plastikstäbchen der Aussparung und ziehen Sie die Schlaufe durch.



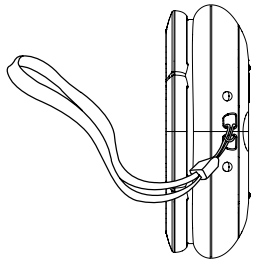
Schritt 2:

Ziehen Sie das hintere Ende des Bands durch die kleine Schlaufe und ziehen Sie fest daran.



Schritt 3:

Stellen Sie sicher, dass die Schlaufe fest mit dem Plastikstäbchen verbunden ist.



LED entspricht
Laser-Klasse 1

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: _____

Produktname: _____

Absender:

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Telefon: _____

_____ _____

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)